

KEPUNAHAN PENYU



PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR MINAT UTAMA SENI GRAFIS

Diajukan Sebagai Pengantar Tugas Akhir
Guna Meraih Gelar Sarjana Seni
Program Studi Seni Rupa Murni

Oleh:

IRDA SUSANTI

NIM. C. 0613027

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

KEPUNAHAN PENYU

Disusun Oleh :
IRDA SUSANTI
NIM. C0613027

Telah disetujui oleh Pembimbing

Tanggal : ...29 MAR 2017...

Pembimbing 1



Sigit Purnomo Adi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198203162005011003

Pembimbing 2

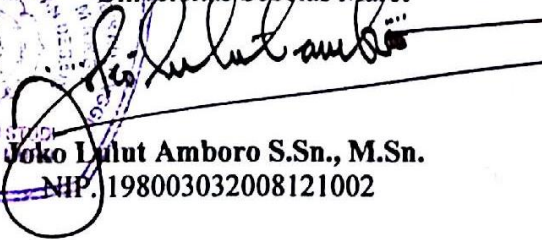
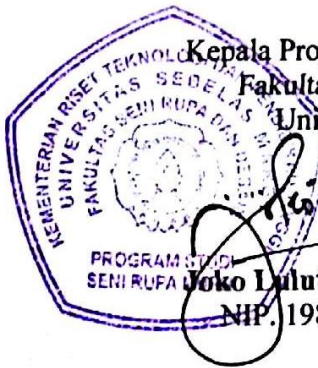


Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197907122005012002

Mengetahui

Kepala Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret



Joko Lulut Amboro S.Sn., M.Sn.
NIP. 198003032008121002

Koordinator Tugas Akhir
Program Studi Seni Rupa Murni



Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197907122005012002

PENGESAHAN

KEPUNAHAN PENYU

Disusun Oleh:
IRDA SUSANTI
NIM. C0613027

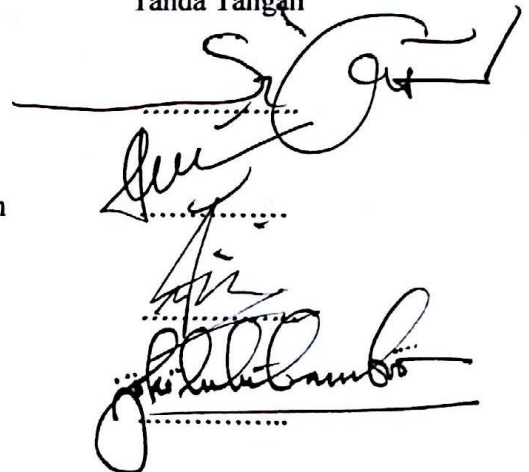
Telah disetujui oleh Tim Penguji Program Studi Seni Rupa Murni,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Pada tanggal : 12.9.MAR.2017

Dewan Penguji,

Jabatan	Nama
Ketua	Sigit Purnomo Adi S.Sn., S.Sn NIP. 198203162005011003
Sekretaris	Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn NIP. 197907122005012002
Penguji I	Dr. Nooryan Bahari, M.Sn NIP. 196502201990031001
Penguji II	Joko Lulut Amboro S.Sn., M.Sn NIP. 198003032008121002

Tanda Tangan





PERNYATAAN

Nama : IrdaSusanti
NIM : C 0613027

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep pengantar karya tugas akhir berjudul *Kepunahan Penyu* adalah benar-benar karya sendiri dan tidak meniru karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya penulis, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar tugas akhir ini.

Surakarta, 29 Maret 2017
Yang membuat pernyataan,



Irda Susanti
Irda Susanti
NIM. C0613027

PERSEMBAHAN

- Bapak Sunarto dan Ibu Slamet
Mardiyati
- Ardi Susanto
- Rifa'i Ramadhana HG
- Almamater

MOTTO

Tiada kemenangan tanpa perjuangan
(Irda Susanti)

*Hidup seperti bernyanyi, ikuti alunan nada yang mengiringi dan janganlah lelah
mencoba improvisasi*
(Irda Susanti)

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir berjudul “Kepunahan Penyu” ini dapat diselesaikan sebagai salah satu prasyarat kelulusan pada Program Strata-1 Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.

Penulisan pengantar karya tugas akhir ini diharapkan dapat membuka wawasan baru bagi generasi penerus khususnya seni grafis. Atas segala doa, petunjuk, serta kerja samanya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, rasa terima kasih ingin disampaikan kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
3. Sigit Purnomo Adi, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan, semangat, serta motivasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
4. Novita Wahyuningsih, S.Sn., M.Sn sebagai Pembimbing II dan koordinator yang sedia memberikan waktu, pengarahan serta motivasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberikan ilmunya, sehingga dapat menjadi bekal dikemudian hari.
6. Segenap staf dan karyawan Prodi Seni Rupa Murni UNS dan UPT Perpustakaan.

7. DIKTI yang telah memberikan biaya selama kuliah.
8. Ayah dan Ibu yang telah memberikan fasilitas dan membantu do'a dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Kakak penulis Ardi Susanto dan Sri Haryanti yang telah memberikan fasilitas, semangat dan do'a.
10. Rifa'i Ramadhana Hendra Gunawan yang selalu bersedia menyemangati dan membantu pengerjaan karya.
11. Sahabat penulis Sabrina Ghabriel Sanjaya yang selalu memberi nasihat dan semangat.
12. Komarun *Lovers* yang telah memberi semangat dan menghibur penulis.
13. Sahabat terdekatku (seluruh teman-teman di Program Studi Seni Rupa Murni angkatan 2013).
14. Teman-teman KKN Desa Plaosan 2016 yang selalu menasehati, mendukung dan memberikan motivasi.
15. Seluruh mahasiswa Seni Rupa Murni angkatan 2010-2016 yang telah memberikan inspirasi dan motivasi dalam berkarya.
16. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini belum mencapai kata sempurna, masih memiliki kekurangan, maka penulis mengharap kritik dan saran. Akhir kata penulis mengucapkan sekian dan terima kasih.

Surakarta, 29 Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Penciptaan.....	2
C. Rumusan Penciptaan.....	2
D. Tujuan Penulisan.....	3
E. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
A. Sumber Pustaka.....	4
1. Rujukan Konsep Sejenis.....	4
a. Tulisan Terdahulu.....	4
b. Kepunahan Penyu.....	6
2. Referensi (Kajian Teoritis Seni Rupa).....	10

a. Seni Grafis.....	10
b. Komponen Karya seni.....	12
c. Unsur-Unsur Rupa.....	13
d. Prinsip-Prinsip Rupa.....	15
B. Sumber Ide.....	17
1. Ilustrasi “Death By The Roses” Karya Monez.....	17
2. Lukisan “ <i>Sea Turtle</i> ” Karya Kandance Diamond.....	18
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	19
A. Implementasi Teoritik.....	19
1. Tematik.....	19
2. Konsepsi.....	20
B. Implementasi Rupa.....	22
1. Media.....	22
2. Proses.....	26
3. Penyajian.....	27
BAB IV ANALISIS KARYA.....	28
A. Karya 1 “Sarapan Telur Penyu”.....	39
B. Karya 2 “Polusi Yang Menyesakkan”.....	31
C. Karya 3 “Dominasi Bangunan Tinggi Kian Menggerusku”.....	33
D. Karya 4 “ <i>Pehape</i> Sampah Plastik”.....	35
E. Karya 5 “Musuh Bebuyutan Yang Tiada Akhir”.....	37
F. Karya 6 “Harta Karun”.....	39
G. Karya 7 “Belenggu”.....	41
H. Karya 8 “Pembantaian Massal”.....	43

I. Karya 9 “Bom Waktu”	45
J. Karya 10 “Terjerat dalam Perangkap Maut”	47
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Ilustrasi “Death By The Roses” Karya Monez.....	17
Gambar 2	Lukisan “ <i>Sea Turtle</i> ” Karya Kandance Diamond.....	18
Gambar 3	Bagan Alur Penciptaan Karya.....	22
Gambar 4	Karya 1 “Sarapan Telur Penyu”.....	29
Gambar 5	Karya 2 “Polusi Yang Menyesakkan”.....	31
Gambar 6	Karya 3 “Dominasi Bangunan Tinggi Kian Menggerusku”...	33
Gambar 7	Karya 4 “ <i>Pehape</i> Sampah Plastik”.....	35
Gambar 8	Karya 5 “Musuh Bebuyutan Yang Tiada Akhir”.....	37
Gambar 9	Karya 6 “Harta Karun”.....	39
Gambar 10	Karya 7 “Belenggu”.....	41
Gambar 11	Karya 8 “Pembantaian Massal”.....	43
Gambar 12	Karya 9 “Bom Waktu”.....	45
Gambar 13	Karya 10 “Terjerat dalam Perangkap Maut”.....	47

ABSTRAK

Irda Susanti. C. 0613027. 2017. KEPUNAHAN PENYU. Pengantar Karya Tugas Akhir (S-1). Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret.

Tugas Akhir ini mengungkapkan gagasan imajinasi penulis dalam bentuk karya seni grafis, yang terinspirasi dari penyu. Permasalahannya dibahas dengan pendekatan; 1) Apakah yang dimaksud dengan kepunahan penyu? 2) Mengapa penyu dipilih sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni grafis? 3) Bagaimana bentuk visualisasi kepunahan penyu dalam karya grafis dengan teknik *silk screen*? Dalam karya tugas akhir ini berisi tentang konsep penciptaan karya grafis yang bertolak dari tema kepunahan penyu. Populasi penyu mengalami penurunan yang drastis merupakan alasan dasar pemilihan tema ini. Dalam implementasinya, bentuk-bentuk kepunahan penyu diolah secara kreatif. Memanfaatkan media digital komputer sebagai alatnya, karena menggunakan media ini dapat berekspresi tanpa batas. Dengan menggunakan *Pen Tablet* dalam menggambar desain dan dari *Photoshop* sebagai alat pencipta kreasi digitalnya. Proses penciptaan karya dilakukan dengan menggunakan teknik *silk screen*. Untuk penyajian akhir, masing-masing karya dibingkai dengan menggunakan pigura. Diharapkan karya ini dapat dinikmati oleh semua yang melihatnya.

Kata kunci; **penyu, karya seni, *silk screen*.**